

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah. 2016. *Peningkatan Etika Kesopanan dalam Berbicara Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Self Control pada Siswa Kelas X IPS 2 SMA N 1 Karanganyar*. Skripsi tidak diterbitkan, Kudus: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.
- Amir, Fauzi 2013. *Upaya Mengurangi Dampak Negatif Video Games Melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas VIII A SMP N 2 Pati Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan, Kudus: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmaja, Ripto 2013 *Karya Tulis Pengaruh Game Online Terhadap Pelajar*. [online], (<http://riptofs.wordpress.com/201309/03/karya-tulis-pengaruh-game-online-terhadap-pelajar>, diakses pada tanggal 16 Februari 2018).
- Ayu's. 2012. *Kecanduan Game Online pada Anak-anak*. [online], (<http://ayussoulimage.blogspot.com/2012/04/kecanduan-game-online-pada-anak-anak.html?m=1>, diakses pada tanggal 16 Februari 2018).
- Cormier, L.S & Cormier H.W. 2009. *Interviewing Strategies For Helpers Fundamental Skills and Cognitive Behavioral Intervension*. California: Books/Code Publishing Company.
- Damayanti, Rika. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Kreativitas Anak*. [online], (<http://rikanyimuk.wordpress.com/bisnis-offline/pengaruh-game-online-terhadap-kreativitas-anak/>, diakses pada tanggal 17 Februari 2018).
- Dian, Laufi. 2013. *Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*. [online], (<http://ber5aja.blogspot.com/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja>, diakses pada tanggal 18 Februari 2018).
- Godam. 2015. *Gejala Tanda Ciri-ciri Anak Ketagihan Kecanduan Game Online*. [online], (<http://www.organisasi.org/1970/01/gejala-tanda-ciri-ciri-anak-ketagihan-kecanduan-game-online-offline.html?m=1>, diakses pada tanggal 18 Februari 2018).
- Hanamanteo. 2014. *Permainan Daring*. [online], (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan-daring>, diakses pada tanggal 18 Februari 2018).

- Harsa, Gerbang. 2012. *Ciri-ciri Seseorang Kecanduan Game Online*. [online], (<http://gerbangharsa.weebly.com/referensi-artikel/ciri-ciri-seseorang-kecanduan-game-online>), diakses pada tanggal 18 Februari 2018).
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Heriansyah, M. 2017. Teknik Self Control untuk Mengatasi Masalah Obesitas. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2 (1), 128-135, Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Kusdiana, Yuna. 2012. *Bimbingan Kelompok*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Merici, Angela. 2015. *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. [online], (<http://www.academia.edu/6127239/dampak-game-online-terhadap-psikologis-anak>), diakses pada tanggal 19 Februari 2018).
- Nurihsan, Ahmad Juntika. 2007. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Parenting. 2015. *Bahaya Kecanduan Game Online*. [online], (<http://m.parenting.co.id/article/mobarticledetail.aspx?mc=001&smc=004&ar=377>), diakses pada tanggal 19 Februari 2018).
- Prasetiawan, Hardi. 2016. Upaya Mereduksi Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Fokus Konseling*, 2 (2), 116-125, Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Prayitno. 2001. *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok Dasar Dan Profil*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno dan Amti, Erman. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rachdianti, Yuniar. 2011. *Hubungan Antara Self-Control dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*. [online], (<http://www.repository.uinjkt.ac.id/yuniar-rachdianti-hubungan-antara-selfcontrol-dengan-intensitas-penggunaan.internet-remaja-akhir>), diakses pada tanggal 22 Februari 2018).

- Rahardjo, Susilo. dan Gudnanto. 2011. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Kudus: Nora Media Enterprise.
- Rahayu, Iin Tri dan Ardani, Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Rahman, Hibana S. 2003. *Bimbingan dan Konseling Pola 17+*. Yogyakarta: UCY Press.
- Riza, Alfin. 2016. *Pengaruh Kontrol diri terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain DOTA 2 Malang*, [online], (<http://repositoty.uin-suska.ac.id/12410025/pengaruh-kontrol-diri-terhadap-kecanduan-game-online-pada-pemain-dota2-malang/>), diakses pada tanggal 18 Juni 2018).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Pembimbing Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra.
- Sulistyarini, Aknes. 2005. *Panduan Dasar Wawancara*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Surya, Muhmmad. 2003. *Psikologi Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Syahrar, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Game Online* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1 (1), 84-92, Palu: Universitas Tadulako.
- Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mages Game Center Jalan HR. Suprantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Penelitian*, 4 (1), 1-13, Riau: Universitas Riau.
- Walgito, Bimo. 2005. *Bimbingan dan Konseling Study dan Karir*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Widyari, H. 2011. *Hubungan Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMP*, [online], (<http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456/89/1199/1/10507112.pdf>, diakses pada tanggal 21 Februari 2018).
- Winata, Udin. 2016. *Pengertian Penguatan*. [online], (<http://eprints.uny.ac.id/bab2/pengertian-penguatan>, diakses pada tanggal 18 Juni 2018).
- Winkel, WS dan Hastuti, Sri. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wulandary, Ary. 2015. *Kecanduan Game Online*. [online], (<http://blog.uad.ac.id/ary1300001144/2015/01/14/kecanduan-game-online/>, diakses pada tanggal 19 Februari 2018).
- Yahya, AD. 2016. Pengaruh Konseling Kognitif Behavior Therapy (CBT) dengan Teknik Self Control untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 9 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3 (2), 187-200, Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.